天舞
三國志正史
PLAYING MANUAL

はじめに

このたびは、ゲームソフト「天舞〜三国史正史〜」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このゲームは、西暦１９０年から約１００年間に渡って中国を舞台に始まるリアルタイム・ウォー・シミュレーションゲームです。ゲームを始める前にまず本書をご覧になり、ゲームの操作方法および内容をご理解ください。

「天舞〜三国史正史〜」のパッケージには以下のものが含まれています。

・ゲームディスク……4枚
・プレイングマニュアル……1冊
・システムノート……1冊
・リファレンスマニュアル……1枚
・アンケートハガキ……1枚
・中国全土図……1枚

このマニュアルの構成は以下の通りです。

M−VIWSについて
第１章　ゲームの起動方法および基本操作
第２章　基本事項
第３章　年次イベント
第４章　城で行なえるコマンド
第５章　都で行なえるコマンド
第６章　軍に対して与えるコマンド
第７章　水軍に対して与えるコマンド
第８章　輜重に対して与えるコマンド
第９章　移動命令
第10章　補足事項

※なお、マニュアル中の写真は開発中のもので、製品とは異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

目　　次

M-VIWSについて……5

第1章　ゲームの起動方法および基本操作……6

起動方法および初期設定……6
マウスでの基本操作……9
キーボードでの基本操作……11
数値の入力方法……12

第2章　基本事項……13

2−1　ゲームの目的……13
2−1−1　シナリオについて……13
2−1−2　勝利、敗北条件……14
2−1−3　終了について……14
2−2　ウィンドウについて……15
2−3　ゲーム画面の説明……18
2−3−1　常駐ウィンドウ……19
2−3−2　メニューバー……20
2−3−3　中国全土図……25
2−3−4　縮小全土図……28
2−3−5　拡大領域図……29
2−3−6　グラフ……31
2−3−7　メッセージバッファ……32
2−3−8　システムウィンドウ……33
2−4　パラメータの説明……36
2−4−1　武将パラメータ……36
2−4−2　郡国パラメータ……38
2−4−3　都パラメータ……40
2−4−4　軍パラメータ……41
2−4−5　水軍パラメータ……43
2−4−6　輜重パラメータ……44

2−5　地形の種類……45
2−6　官職の説明……46
　2−6−1　諸候の官職……48
　2−6−2　諸候以外の武将の官職……49

第3章　年次イベント……55

3−1　任官……55
3−2　春の予算決定……55
3−3　秋の予算決定……55

第4章　城で行えるコマンド……56

4−1　命令……56
　4−1−1　郡国人事……56
　4−1−2　移住……57
　4−1−3　物資……57
　4−1−4　塞建設……57
　4−1−5　徴発……58
4−2　情報……58
4−3　武将……58
4−4　軍……58

第5章　都で行えるコマンド……59

5−1　人事……59
5−2　外交……59
　5−2−1　同盟……59
　5−2−2　威圧……60
　5−2−3　貢物……60
5−3　策略……60
　5−3−1　離間……60
　5−3−2　調略……61
　5−3−3　暗殺……61
5−4　遷都……61
5−5　宮殿建設……62
5−6　僭称……62

第6章　軍に対して与えるコマンド……63

6－1　命令……63
6－1－1　行軍……63
6－1－2　強行……64
6－1－3　待機……64
6－1－4　編成……64
6－2　情報……65
6－3　武将……65

第7章　水軍に対して与えるコマンド……66

7－1　編成……66
7－2　行軍……67
7－3　情報……67

第8章　輜重に対して与えるコマンド……68

8－1　編成……68
8－2　行軍……69
8－3　情報……69

第9章　移動命令……70

移動命令……70

第9章　補足事項……71

10－1　武将紹介……71
10－2　ご注意……76

M−VIWSについて

■M−VIWS(Multi-Visual-Interface-Window-System)について

M−VIWSはウルフ・チームで開発された新ウィンドウ・システムの名称です。まずは、M−VIWSの特長をご覧ください。

①CPU80286マシンでも満足できるスピードを実現
（MS−Windowsの場合、32bitマシン標準です）
②マウスだけでなくキーボードでも操作可能
③必要な情報はオン・メモリで保存し、瞬時に表示が可能
④グラフィックと文字による、理解しやすいアイコン群
（「天舞〜三国志正史〜」では漢字と絵を併用しています）
⑤環境設定によって、ユーザーが自由に入力環境を変更可能
⑥リジューム機能によってセーブ時の環境をそのまま再生可能

以上のような特長をもったM−VIWSはさらに、ゲーム中のメッセージやメインマップの大きさまでも自由に変更できるウィンドウを画面に表示できます。(ゲーム中は最大20個に限定しています）また、疑似マルチタスクで処理を行なうCPUに対し、ユーザーはアイコンやウィンドウで簡単に操作できるように設計されているのです。

■M−VIWSの提唱、その可能性

M−VIWSは従来のゲームソフトに比べ、MS−Windows（PC−9801シリーズ）・X−Window（UNIX）・SX−Windows（SHARP）等の次世代OS（オペレーティングシステム）に近い操作環境を目指して開発されました。これは、従来のゲームが見た目の目新しさを思考錯誤している現状を打破し、操作環境を含めた画面表現の革新を狙ったことにその理由があります。

私達は、疑似マルチタスク・ウィンドウのM−VIWSを次世代16ビットゲームの可能性に対する試金石と考え、ここにM−VIWSを提唱します。

第１章　ゲームの起動方法および基本操作

起動方法および初期設定

■起動方法１～OPENＩNGを見たい場合～

ゲームの起動は以下の通りに行ってください。

①ディスプレイ、本体の順に電源をONにしてください。
②ドライブ１にＤＩＳＫ２（ゲームディスク）を、ドライブ2にＤＩＳＫ１（オープニングディスク）をいれ、リセットボタンを押してください。
③オープニングが始まります。すぐにゲームを始めたい場合はマウスをクリックするか、何かのキーを押してください。
④ディスプレイの表示にしたがって、ＤＩＳＫ１（オープニングディスク）とＤＩＳＫ３またはＤＩＳＫ４（シナリオディスク）を交換して、マウスをクリックまたは何かキーを押してください。

■起動方法2～すぐにゲームを始めたい場合～

①ディスプレイ、本体の順に電源をONにしてください。
②ドライブ１にＤＩＳＫ２（ゲームディスク）、ドライブ2にＤＩＳＫ３またはＤＩＳＫ４（シナリオディスク）を入れて、リセットボタンを押してください。
③ゲームが始まります。ディスプレイの表示に従って、操作を行ってください。

※もし上記の方法で正常に作動しない場合はシステムノートをご覧ください。

■初期設定

①ゲームが始まると、RAMボードを装備している場合に限り、次のようなウィンドウが表示されます。装備されていない場合は②にとびます。

※RAMボードについて、詳しく知りたい方は、システムノートを参照してください。

キャッシュディスクとして使用する RAMボードを使用しない

説明）・キャッシュディスクとして使用する
キャッシュディスクとは、ゲーム中に読み込んだプログラムを、そのつどRAMボードに移していくシステムのことです。
結果、ゲームを長く続けるにしたがってディスクアクセスの回数が減り、ゲームをスムーズにすすめることができます。

・RAMボードを使用しない
RAMボードを搭載していても、RAMボードを使用しません。

②選択が終わると新しいウィンドウが次のように表示されます。
RAMディスクを装備していない場合は、これが最初に表示されるウィンドウとなります。

新しくゲームを始める ゲームの続きをする

説明）・新しくゲームを始める。
ゲームを最初から始めます。初めてゲームで遊ぶ時や、もう一度初めからゲームを遊びたい場合に選択します。

・ゲームの続きをする。
以前にセーブした時点から、ゲームを再開します。

■初期設定

「天舞～三国志正史～」は２枚のシナリオディスクで構成されています。シナリオの内容は２－１－１シナリオについてを参照してください。

ドライブ１にＤＩＳＫ２（ゲームディスク）を、ドライブ２にＤＩＳＫ３またはＤＩＳＫ４（シナリオディスク）を差し込み、立ち上げ直すとそのシナリオがはじまります。

①諸候の選択

好きな勢力を選んで、武将をクリックしてください。諸候の状況などが画面に表示されますので、その武将でよければ決定してください。

②難易度

次に難易度を選択します。難易度は次の２つがありますので、どちらかを選んでクリックしてください。

上　級

初　級

③　上記のコマンド入力がすみしだい、ゲームがはじまります。

マウスでの基本操作

このゲームでは快適に操作出来るようにバスマウスに対応しています。(シリアルマウスは不可)

ウィンドウの種類およびコマンドによってはカーソルの形状が違いますので、まずは下の表でご確認ください。

■カーソルの種類

表示されるカーソル	↑		
状況	通常のコマンドの選択時はこの状態になります。	行軍コマンド選択中はこの状態になります。	コンピュータが計算中にあることを示します。この時は入力を受け付けません。

上記のカーソルのグラフィックは覚えておいてください。ゲーム進行をスムーズに行うことができます。

通常の操作方法は以下の通りです。

①画面上に表示されている矢印をカーソルと呼びます。カーソルはマウスを動かすことにより、画面上の任意の場所へ移動させることができます。

②マウスの左側のボタンを押すことを左クリックといいます。ゲーム時は主にコマンドや選択事項の決定に使います。また、ウィンドウ操作の多くを担当します。

③マウスの右側のボタンを押すことを右クリックといいます。ゲーム時は主にコマンドのキャンセルを行いますが、特殊なウィンドウ操作を行うときにも使用します。

■ダブル・クリックについて

また、ボタンを２回連続して押すことをダブル・クリックといいます。この特殊な操作は以下の通りになっています。慣れると非常に便利ですので、ぜひご活用ください。

①カーソルの移動は通常のものと同じです。
②最適化されている拡大領域図のタイトルバーの上で左ダブル・クリックするとその拡大領域図は最大化されます。また、最大化された拡大領域図のタイトルバーを左ダブル・クリックするともとの状態（最適化された拡大領域図の状態）に戻ります。
③ウィンドウが何重にも重なり、別のウィンドウの下にあって必要な情報が得られないときなどはタイトルバーの上で右ダブル・クリックしてください。イン・アクティブの状態のウィンドウはアクティブに、アクティブな状態のウィンドウはイン・アクティブにすることができます。

※ウィンドウの状態については第２章の「ウィンドウ」の項で説明します。

■ドラッグについて

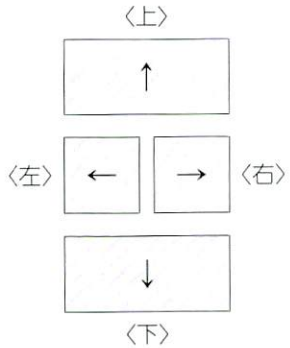
ボタンをクリックしたままマウスを動かすことをドラッグといいます。ドラッグが必要な操作は以下の通りになっています。

①カーソルの移動方法は通常のものと同じです。
②動かしたいウィンドウのタイトルバー、または中国全土図にある拡大領域図を示す黒い四角形の中央部分にカーソルをあわせてドラッグします。
③自分が置きたい場所でドラッグしている指を離してください。その場所でウィンドウが実体化します。

キーボードでの基本操作方法

バスマウスをお持ちでない場合、キーボードでの操作が可能です。
キーボードでの操作は以下の通りです。

①画面上の矢印をカーソルと呼びます。カーソルはカーソルキーで動かすことにより、画面上の任意の場所に移動させることが可能です。動く方向は、



なお、ＳＨＩＦＴキーを押しながらカーソルキーを移動させるとカーソルの動きが早くなります。

②スペースキーが左クリックに相当し、主にコマンドや選択事項の決定に使います。また、ウィンドウ操作の多くを行うときにも使用します。

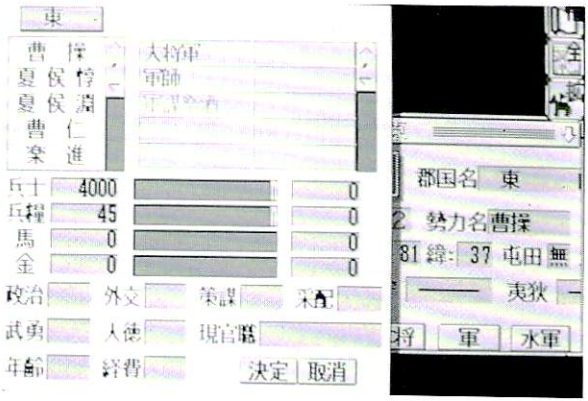
③リターンキーが右クリックに相当します。主にコマンドのキャンセルを行いますが、特殊なウィンドウ操作を行うときにも使用します。

また、ダブル・クリックやドラッグの操作はマウスでの操作と同じになっていますので、「■ダブル・クリックについて」と「ドラッグについて」を参考にしてください。

■数値の入力方法

数値の入力

「天舞〜三国志正史〜」では数値の入力方法に特殊な操作方法をとっています。まずは次の図をご覧ください。



兵と表示されている行に数値入力を操作するカーソルバーが設置されています。「天舞〜三国志正史〜」ではそのカーソルバーを左に動かすことで数値の減少、右に動かすことで数値を増加させます。

全部の数値入力が終了したら決定ボタンをクリックしてください。さきほど入力した値がゲーム中で使用されます。

第2章　ゲームの進め方

2－1　ゲームの目的

「天舞」は後漢末期の中国を舞台にしたリアルタイム・ウォー・シミュレーションゲームです。あなたは一諸候として、荒廃しているこの時代に身を投じることになります。

あなたを出し抜き、広大なる中国大陸を我がものにしようとする群雄ひしめくこの土地では様々な謀略が渦巻いていることでしょう。

民衆はあなたの手による中国統一を願っているのです。あなたの考えうる知略と戦略とをもって１２６の郡、１３の州を統一してください。

2－1－1　シナリオについて

「天舞」には時代別に、次の2編のシナリオが用意されています。

【シナリオ１・東漢春秋】　開始年代　１９０年

董卓によって東漢の都『洛陽』に火が放たれ、漢の都は長安へと遷った。天子を操り、相国として非道をつくす董卓に１５人の諸候達が立ち上がる。時代はより多くの血の流れゆくを望むのか。

【シナリオ2・冀虎兌龍】　開始年代　２００年

董卓の死後、東漢の皇帝「劉協(献帝)」を擁立した曹操は許昌に都を移し、兗州一帯を勢力とした。これに対し袁紹は幽・冀・并・青の4州を支配し、曹操と天下の覇権を競い、雌雄を決しようと軍備を整備しつつあった。袁紹の強大な軍隊に、勝敗は誰の目にも明らかだと思われたのだが……？

2－1－2　勝利、敗北条件

【1】勝利条件

あなたが選んだ諸侯が単独で、全ての領地を手に入れ、かつ皇帝になっていることが勝利条件となります。

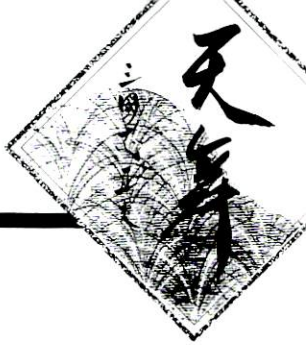
【2】敗北条件

全ての領地と武将が所属する軍を失った場合、敗北となります。

2－1－3　終了について

終了

勝利条件、敗北条件がみたされるまでゲームは続きます。

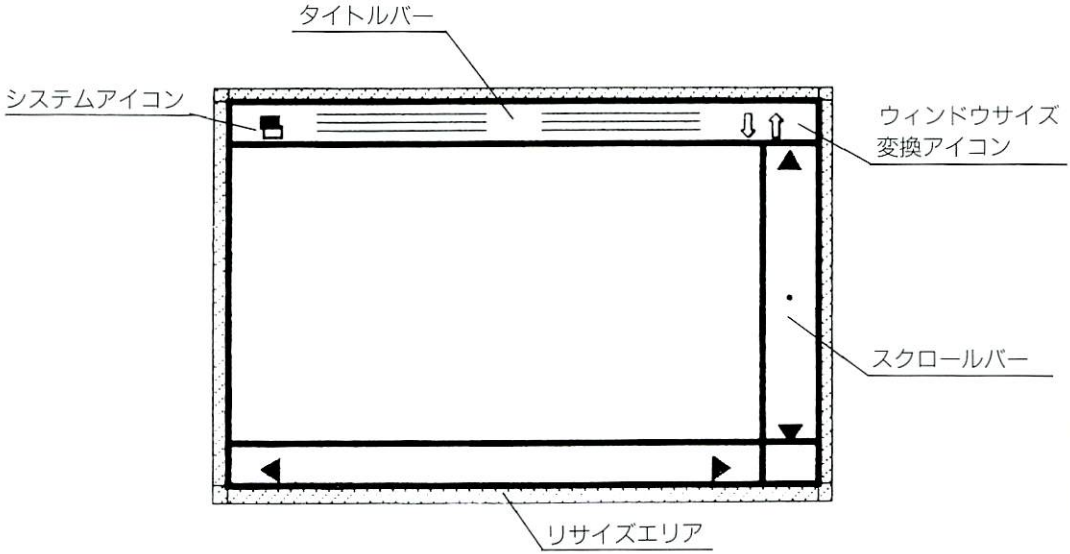


2−2　ウィンドウ

「天舞」はM−VIWS(マルチ・ヴィジュアル・インターフェイス・ウィンドウズ)を使用したリアルタイム・ウォー・シミュレーションゲームです。その操作のほとんどはウィンドウ上で行われますので、ウィンドウ・パーツの名称とその役割を覚えますとゲームをスムーズに進行できます。

まずは下の絵と説明をご覧ください。

■ウィンドウ・パーツの名称



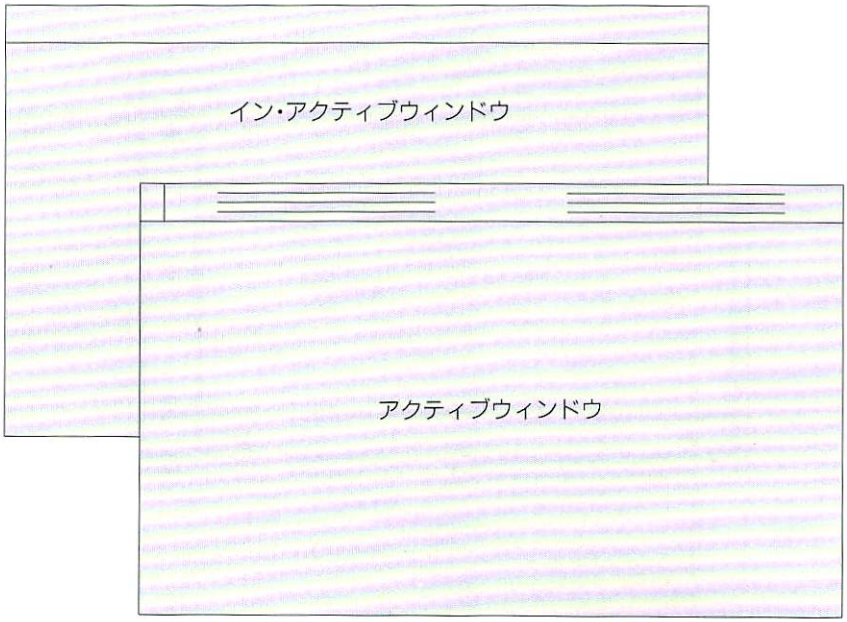
■ウィンドウに関する用語・操作方法

アクティブ・ウィンドウ：

画面でもっとも上に表示されているウィンドウのことです。(←イン・アクティブ・ウィンドウ) このとき、タイトルバーを右クリックするとイン・アクティブ・ウィンドウにかわります。

イン・アクティブ・ウィンドウ：

ウィンドウの下に隠れてしまったウィンドウのことです。(←アクティブ・ウィンドウ) このとき、タイトルバーを右ダブルクリックするとアクティブ・ウィンドウにかわります。



タイトルバー：

ウィンドウの名称が表示されます。またタイトルのよこにあるマークは、そのウィンドウがアクティブの状態にあることを示します。

またここを左ドラッグすることで、ウィンドウの位置をずらすことができます。

システムアイコン：

システムウィンドウを開きます。→2－3－8　システムウィンドウをご覧ください。

ウィンドウサイズ変換アイコン：

ウィンドウのサイズを変えます。詳しくはシステムウィンドウをご覧ください。

リサイズエリア：

ウィンドウのサイズを任意に変化させます。まず、左クリックで長さを変えたい辺を選びます。ドラッグの状態で（ボタンをクリックしたまま）好みの長さまでリサイズエリアを動かし、ボタンをはなしてください。ボタンをはなしたときの大きさでウィンドウが固定します。

スクロールバー：

画面の表示領域を変えます。次の3つの方法でスクロールバーを動かせます。

（1）・を左ドラッグで見たい位置までスクロールバーをずらす。

（2）▲を左クリックする。

（3）・と▲の中間の位置をクリックする。

※以上の3つの操作感覚はあなたが実際にプレイして確かめてください。

最大化：

画面に表示されているウィンドウを最大の状態にまで拡大します。最大の状態ではリサイズエリアでの変形は行なえません。

最小化：

画面に表示されているウィンドウをアイコンの形で画面右に表示します。このとき、左クリックするとシステムウィンドウが表示され、ウィンドウサイズの変更などはここで行なうこととなります。

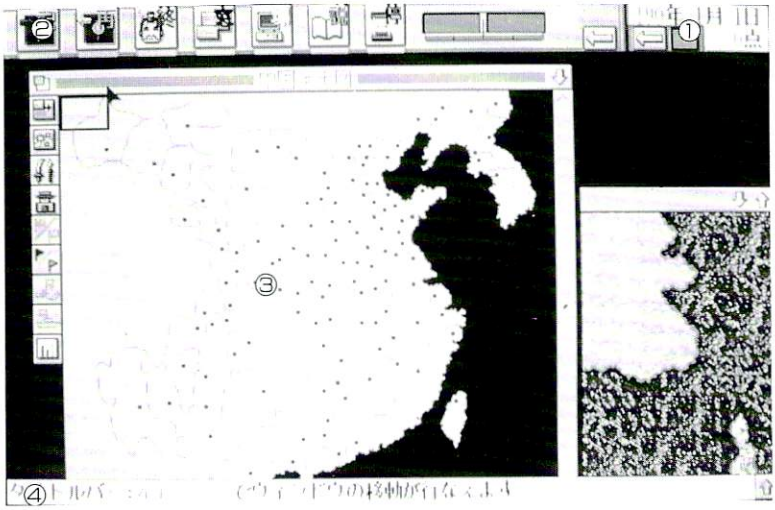
最適化：

画面に出ているウィンドウのサイズを任意に変更できる状態を指して、「最適化ウィンドウ」と呼びます。

2－3　ゲーム画面の説明

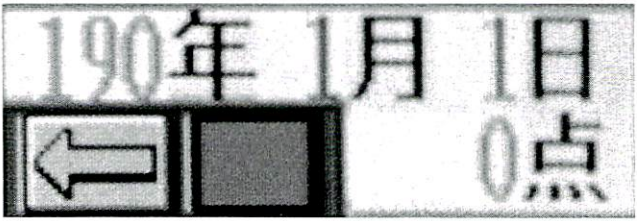
ゲームが始まると次の画面に変わります。

■初期画面



①常駐ウィンドウ	常にこの位置に表示されています。また、このウィンドウは閉じる事や、移動させることは出来ません。
②メニューバー	常駐ウィンドウのメニューボタンの左クリックで出し入れすることが出来ます。このメニューバーも移動させることは出来ません。
③中国全土図	窓アイコンのメニューにある中国全土図を左クリックすると画面に表示されます。またこのウィンドウはサイズの変更や、表示のＯｎ・Ｏｆｆが可能です。
④ヘルプ	ウィンドウヘルプメッセージを表示します。

2−3−1　常駐ウィンドウ



常駐ウィンドウは以下の状況をあなたに教えてくれます。

・西暦
・月日
・ディスクアクセスのＯｎ／Ｏｆｆ
・点数

■これらは次の情報を表示しています。

西暦
：今の年代で、西暦１９０年からカウントが始まります。

月日
：今が何月何日かをしめします。「天舞」の世界では１月は３０日で計算されていますので、３０日が過ぎると次の月に変わります。
ディスクアクセスのＯｎ／Ｏｆｆ
：ここが赤で表示されている時はディスクアクセス中であることをしめします。
点数
：内政の充実度と所有郡国の多さでその時点での点数が表示されます。さらに勝利時には統一年代の早さによってボーナス得点が加算されます。この点数によって勝利時のエンディングが変わります。
また、メニューバーの出し入れも常駐ウィンドウのメニューボタンで行います。ウィンドウを移動させたいのにメニューバーの下にタイトルバーが隠れている場合などは、この機能を使用してください。

2-3-2 メニューバー

メニューバーには次のアイコンが配置されています。

①データセーブ・アイコン
②データロード・アイコン
③終了アイコン
④ウィンドウ制御アイコン
⑤環境設定アイコン
⑥ヘルプ・アイコン
⑦時間アイコン
⑧スピード・カーソル
⑨簡易メニューボタン

■これらをクリックするとそれぞれ次のようなウィンドウが表示されます。

①データセーブ・アイコン

データをセーブします。「天舞〜三国志〜」では1ディスクに1ヶ所、セーブできますので、ゲームを終了して、次回続きをするという場合には必ずこのコマンドでセーブを行なってください。

②データロード・アイコン

前回のデータをロードします。ロードすると現在のデータは失われますので、ご注意ください。

③終了アイコン

ゲームを終了させます。このときもデータは失われますので、次回この続きをしたい、というような場合は必ずセーブしてからゲームを終了させてください。

④ウィンドウ制御アイコン

このアイコンをクリックすると次のウィンドウが開きます。

中国全土図

：中国全土図の表示Ｏｎ／Ｏｆｆを切り替えるコマンドです。中国全土図が表示されていない、あるいはアイコン化している場合に表示します。詳しくは２－３－３「中国全土図」を参照してください。

縮小全土図

：中国の縮小地図を表示します。詳しくは２－３－４「縮小全土図」を参照してください。

メッセージ

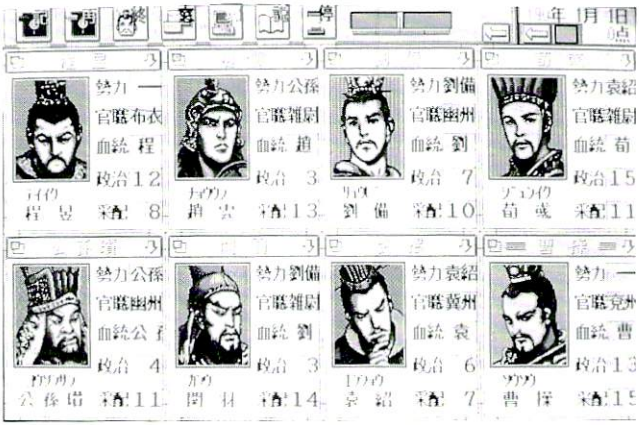
：メッセージバッファ・ウィンドウを表示します。詳しくは2－3－7「メッセージ・バッファ」を参照してください。

ウィンドウ整理

：このコマンドを選択すると、新たに次の「タイリング」と「カスケード」の2つのコマンドが表示されます。

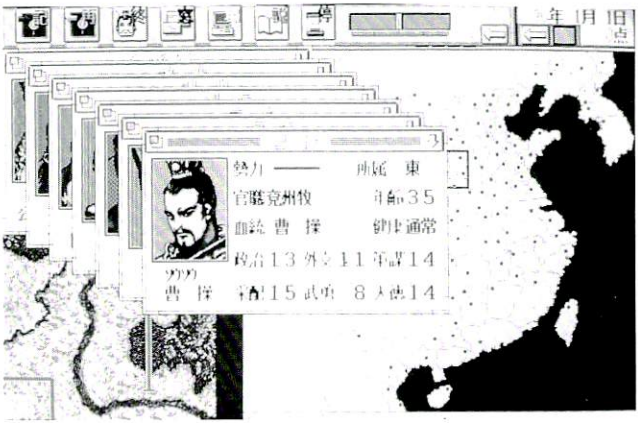
タイリング

：タイリングを実行すると、画面に表示されていたウィンドウがタイル状に整理されます。



カスケード

：カスケードを実行すると、画面に表示されていたウィンドウが紙を束ねるようにして整理されます。



⑤環境設定アイコン

「天舞～三国志～」のゲーム環境の設定を変えます。

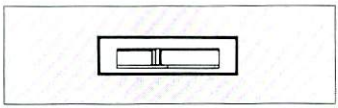
⑥ヘルプアイコン

ゲームの操作方法で分からないことがある場合はこのアイコンをクリックしてください。画面下にウィンドウヘルプメッセージ・バーが表示されます。情報を手に入れたい場所へカーソルを移動させると、ウィンドウヘルプメッセージ・バーにヘルプメッセージが表示されます。

⑦時間アイコン

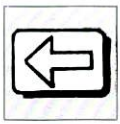
「天舞〜三国志正史〜」の時間の流れを変化させせます。ゲーム開始時は停止の状態になっており、ここをクリックすると時間を進行させることができます。また、時間の流れは次のスピード・カーソルで変化させることができます。

⑧スピード・カーソル



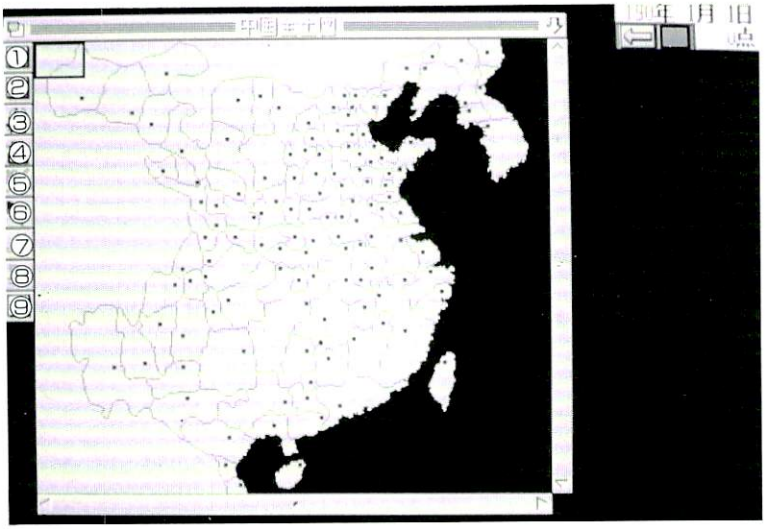
時間アイコンが「天舞〜三国志正史〜」の時間の流れを進行させたり、停止させたりできるのに対し、このアイコンではながれる時間の速度を変化させることができます。ゲーム開始時に中央にあるカーソルを左ドラッグで左右することでコントロールし、カーソルを左に動かすことで時間の流れを遅く、右に動かすことで流れを早くすることができます。

⑨簡易メニューボタン



今まで説明してきたメニューバーにかえ、「ウィンドウ制御アイコン」「環境設定アイコン」「時間アイコン」で構成される簡易メニューバーに切り替えます。また、もう一度このボタンをクリックすると簡易メニューバーも消えます。

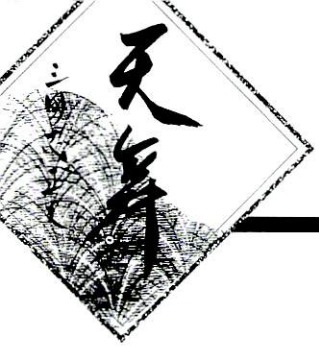
2−3−3　中国全土図



この画面は次のようなパーツで構成され、①〜⑨までのアイコンが配置されています。

・システムアイコン
・タイトルバー
・ウィンドウサイズ変換アイコン
・スクロールバー
・表示領域
・リサイズエリア

ウィンドウ・パーツの役割とその操作方法はウィンドウに関する用語・操作方法をご覧ください。ここでは次のアイコンの操作方法を説明します。



①拡大領域図作成アイコン

：拡大領域図を作ります。左クリックでコマンド実行後、次の手順で作成します。

①中国全土図であなたが見たい地域を選び、左クリックで始点を決めます。
②ウィンドウで表示される範囲が点線で表示されるので、拡大したい領域を選んでもう一度クリックして終点を決定します。また、拡大できる範囲はウィンドウに制限されます。
③マウス・カーソルを中心に実際のウィンドウの大きさを示す点線が表示されますので、見やすい位置でもう一度左クリックするとウィンドウが実体化します。表示位置が悪い場合や、他のウィンドウが見えなくなった場合はタイトル・バーをドラッグして、修正を行なってください。
※①～②の間で右クリックするとキャンセルされます。

②拡大領域図表示Ｏｎ／Ｏｆｆアイコン

：中国全土図上に示されている拡大領域図の四角形を表示、または消去することができます。ゲーム開始時はＯｎの状態になっています。

③軍隊表示Ｏｎ／Ｏｆｆアイコン

：中国全土図上に軍隊であることを示す緑の点を表示、または消去することができます。ゲーム開始時はＯｎの状態になっています。

④城塞表示On／Offアイコン

：中国全土図上に示されている城塞の表示、または消去することができます。ゲーム開始時はOnの状態になっています。

⑤州境表示On／Offアイコン

：中国全土図上に州境であることを示す線を表示、または消去することができます。「天舞～三国志正史～」では13の州が存在します。

⑥郡境表示On／Offアイコン

：中国全土図上に郡境であることを示す線を表示、または消去することができます。「天舞～三国志正史～」では126の郡が存在します。

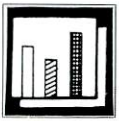
⑦道表示On／Offアイコン

：中国全土図上に示される道を表示、または消去することができます。

⑧水路表示On／Offアイコン

：中国全土図上に示される水路を表示、または消去することができます。闘艦はこの水路をつかう以外に移動することができません。

⑨グラフ表示On／Offアイコン



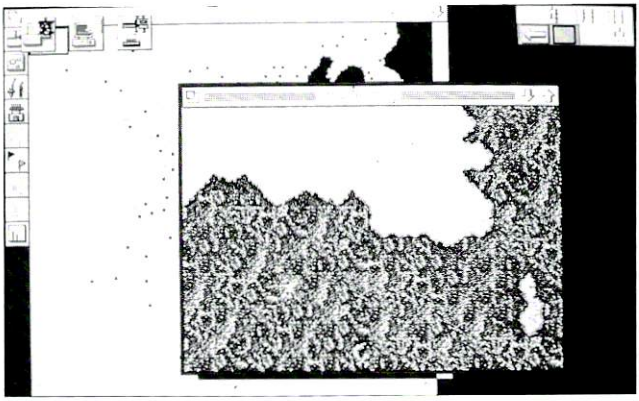
：データをグラフ化します。

2−3−4　縮小全土図

■ウィンドウ制御アイコンの中の縮小全土図というコマンドを実行すると画面に次のようなウィンドウが現れます。

縮小全土図では、現在表示されているエリアがクローズ・アップされています。

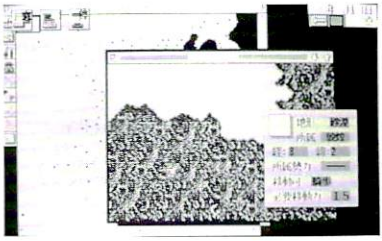
2−3−5　拡大領域図

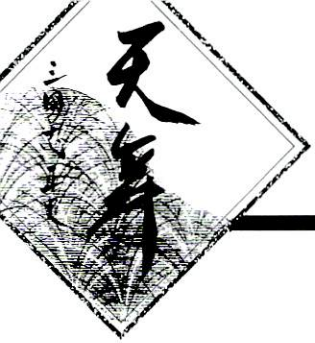


拡大領域図は次のようなパーツで構成されています。
・システムアイコン
・タイトルバー
・ウィンドウサイズ変換アイコン
・表示領域
・リサイズエリア

ウィンドウ・パーツの役割とその操作方法はウィンドウに関する用語・操作方法をご覧ください。ここでは拡大領域図で行なえるゲーム操作を説明します。

①カーソル上の地形の種類を知る。
　地形の種類を知りたいときは、表示領域内のその土地にカーソルをあわせて、左クリックしてください。次のようなウィンドウがあらわれ、地形の種類と移動力を教えてくれます。





②表示範囲をスクロールさせる。

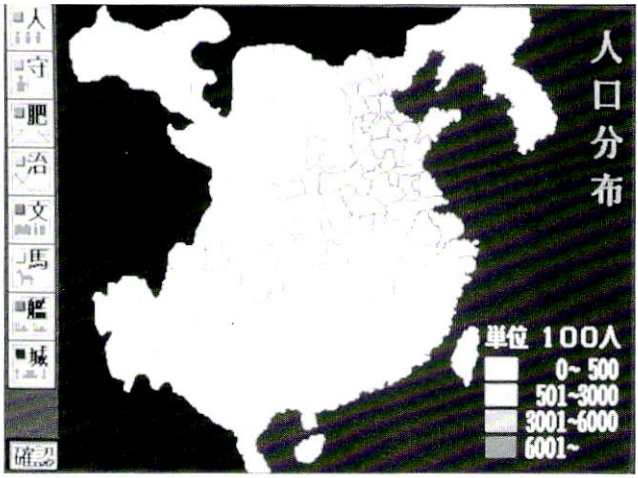
ウィンドウの表示領域内を右クリック、あるいは右ドラッグします。拡大領域図は全8方向へスクロールします。また、右ドラッグで画面スクロールしている時は拡大領域図のウィンドウの外へマウスカーソルを動かしてもスクロールさせることができます。

③都や塞、軍に対してコマンドを与える。

表示領域内の都や塞にカーソルを合わせてクリックしてください。その建物のパラメータを表わすウィンドウが現れます。そのウィンドウの下部にコマンド・アイコンが設定されていますので、行ないたいコマンドを選んで左クリックしてください。

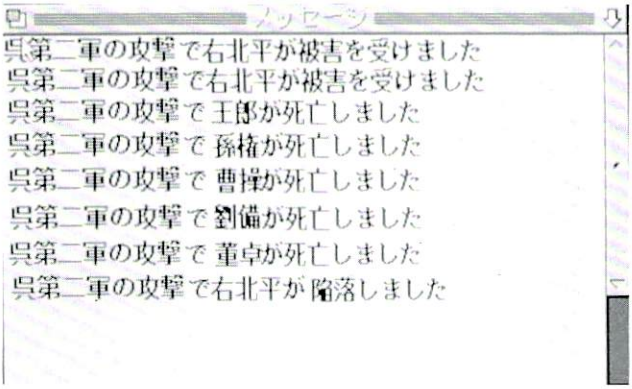
※コマンドについては第4章以降で説明する各種コマンドを参考にしてください。

2−3−6　グラフ



このウィンドウでデータがグラフ化されます。

2−3−7　メッセージバッファ

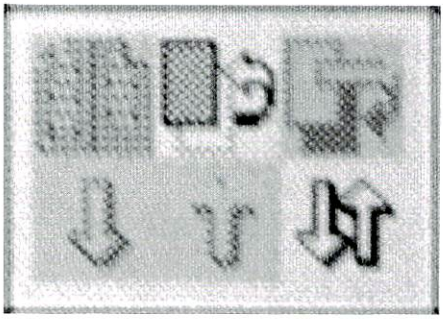


メッセージバッファ・ウィンドウは以下のパーツで構成されています。

・システムアイコン
・タイトルバー
・ウィンドウサイズ変換アイコン
・表示領域
・スクロールバー
・リサイズエリア

メッセージバッファ・ウィンドウは「天舞〜三国志正史〜」のゲーム中に表示されたメッセージの全てを一括して貯めておくためのウィンドウです。誤ってメッセージをとばしてしまった場合や、忘れてしまった場合などはこのウィンドウを開けて確認などに利用してください。

2−3−8　システムウィンドウ



システムアイコンをクリックすると出てくるウィンドウをシステムウィンドウと呼びます。このウィンドウの中には次のようなアイコンが設置されています。

・クローズアイコン
・ページ切り替えアイコン1
・ページ切り替えアイコン2
・最小化アイコン
・最大化アイコン
・最適化アイコン

■これらには次のような機能があります。

クローズアイコン

現在開いているウィンドウを閉じます。拡大領域図がアイコン化されている時にこのアイコンをクリックすると、その拡大領域図の設定自体がクリアされるので、気をつけてください。

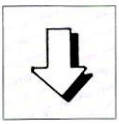
ページ切り替えアイコン1

イン・アクティブの状態にあるウィンドウをアクティブの状態(画面の一番手前の位置)にします。

ページ切り替えアイコン2

そのウィンドウを、画面に表示されている一番奥へ差し込みます。ページ切り替えアイコン1はウィンドウがイン・アクティブの状態にあるときしか使用できませんが、ページ切り替えアイコン2はアクティブの状態にあっても使用可能です。

最小化アイコン

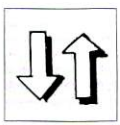


そのウィンドウをアイコン化します。アイコン化されたウィンドウは画面右に表示されていきます。また画面外に表示されているアイコンを表示したい場合は一番上、または一番下のアイコンにカーソルをあわせて、右クリックしてください。縦一列に整理されたアイコンがスクロールしますので、使いたいアイコンを選んで左クリックしてください。以降の操作は以下で説明する最適化アイコンを参照してください。

最大化アイコン

そのウィンドウを最大化します。最大化については「ウィンドウに関する用語・操作方法」を参照してください。

最適化アイコン

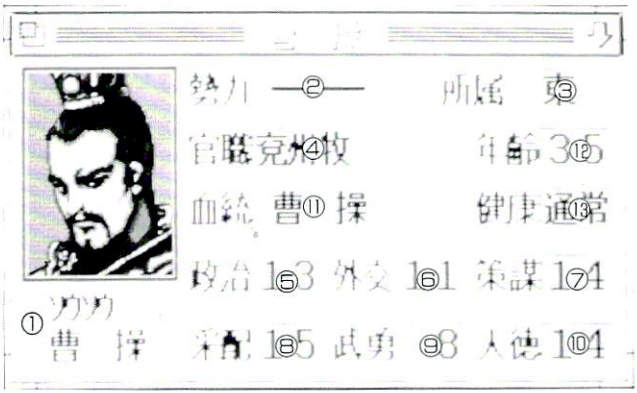


そのウィンドウを最適化します。アイコン化されたウィンドウや、最大化されたアイコンはこのアイコンをクリックすると最小化する以前の状態に戻ります。

2−4　パラメータの説明

2−4−1　武将パラメータ

軍ウィンドウや郡国ウィンドウの下のボタンをクリックすると次のような画面が表示されます。



■パラメータの説明

①名前

②勢力：所属している勢力の名前が表示されます。

③所属：その武将が所属する郡国、または軍の名前が表示されます。

④官職：その武将の官職名が表示されます。

⑤政治：その武将の行政処理能力と文学的才能を１から16までの数値で表わします。

⑥外交：その武将の外交能力を１から16までの数値で表わします。

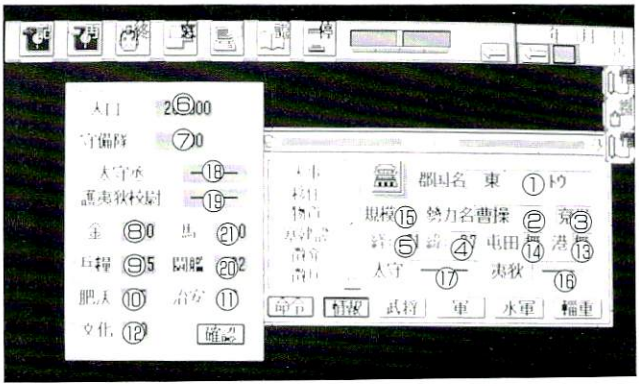
⑦策謀：策謀を巡らす能力で、１から16までの数値で表わします。

⑧采配：軍隊を指揮する能力を１から16までの数値で表わします。
⑨武勇：勇猛さと個人的な戦闘技能を１から16までの数値で表わします。
⑩人徳：人間的魅力を１から16までの数値で表わします。
⑪血統：その武将が所属する一族の長の名前が表示されます。
⑫年齢：その武将の年齢を示します。武将は16歳で「天舞～三国志正史～」の舞台に登場し、寿命の上限は99歳までとなっています。
⑬健康：武将の健康状態を表わします。状態を表わす尺度として、「通常」「軽傷」「重傷」などがあります。軽傷の場合、能力が多少低下します。重傷の場合、本来の職務が果たせなくなります。悪化した健康状態は城にいることで回復することができます。

※実際には忠誠心が見えないように、このゲームでも忠誠心をみることは出来ません。

2−4−2　郡国パラメータ

■中国全土図と拡大領域図で城をクリックすると次の画面が表示されます。



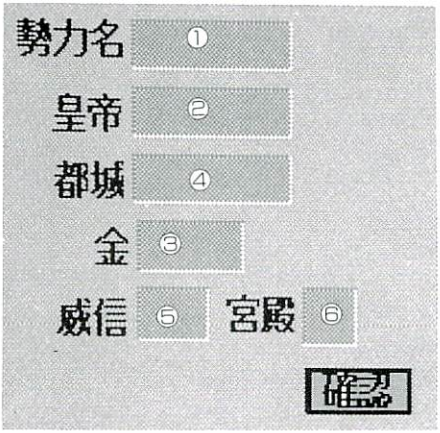
■パラメータの説明

①郡国名：その城が属する郡国名を表わします。
②勢力：その郡国を所有する勢力の名前を表わします。
③州：どの州に所属するかを表わします。
④緯：縦の座標を示します。
⑤経：横の座標を示します。
⑥人口：戸籍に登録されている人間の数を表わします。人口は0人から始まり、最大100万人登録されます。
⑦守備隊：その郡国に所属する守備兵の数を表わします。守備隊の数は0人から始まり、最大で人口の10%まで募集できます。

⑧金：その郡国の地方予算を0から8000までの数値で表わしたものです。
⑨兵糧：その郡国の兵糧を0から8000までの数値で表わしたものです。
⑩肥沃：土地の豊かさを0から100までの数値で表わしたもので、その値が高いほど歳入が多くなります。
⑪治安：治安の高さを0から100までの数値で表わしたものです。この値が高いほど人口が増えやすくなり、住民等の反乱の発生率が下がります。
⑫文化：その郡国の文化度を0から100までの数値で表わしたもので、この値が高いほど武将や人口が集まりやすくなります。
⑬港：その郡国に港があることを示します。港がある郡国でのみ艦船の建造が可能です。
⑭屯田：その郡国に屯田があるかどうかを示します。
⑮規模：その郡国の総合的な規模を1から4の数値で表わしたものです。
⑯夷狄：異民族がいる場合、その異民族の名前を示します。
⑰太守：その郡国の首長の名前を表示しています。
⑱大守丞：その郡国の副首長の名前を表示しています。
⑲護夷狄校尉：その郡国の対異民族長官の名前を表示しています。
⑳闘艦：その郡国に所属する艦船の数を表わしたものです。
㉑馬：その郡国に所属する馬の数を表わしたものです。

2−4−3　都パラメータ

■中国全土図と拡大領域図上で都をクリックすると次の画面が表示されます。



■パラメータの説明

①勢力名：その都を所有する勢力の名前を表わします。

②皇帝：その勢力に皇帝がいる場合、ここに表示されます。

③金：都に蓄積された国家予算で、0から65,000までの数値で表わされます。

④都城：都のある郡国であることを表わします。

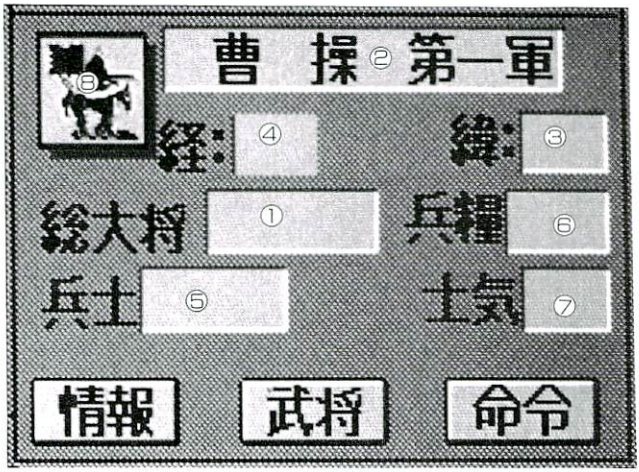
⑤威信：その勢力の威信を0から100までの数値で表わしたもので、この値が高いほど外交の成功率が上がります。

⑥宮殿：宮殿を建設した場合、完成までの日数が表示されます。宮殿の建設には最大240日かかります。

※外交コマンド選択時にみることができます。

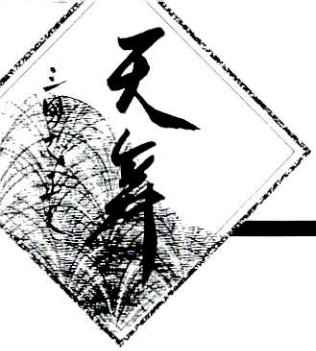
2−4−4　軍パラメータ

■中国全土図と拡大領域図上で軍を示すユニットをクリックすると次の画面が表示されます。



■パラメータの説明

①勢力名：その軍が所属する勢力の名前が表示されています。
②軍番号：その軍の名前を表わします。
③緯：縦の座標を表わします。
④経：横の座標を表わします。
⑤兵士：その軍を構成する人数で、最大80,000人が表示されます。
⑥兵糧：その軍が所持している兵糧の量で、0から8,000までの値で表わされています。

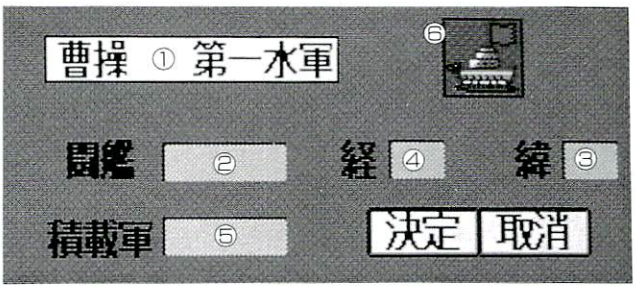


⑦士気：その軍の士気を0から120までの数値で表わしたものです。表示は現在の士気／最大士気となっています。

⑧ユニットマーク：その軍の種類を表わします。軍には騎兵と歩兵があります。騎兵は、歩兵より「移動力」と「攻撃力」が高いのですが、山地には入れません。

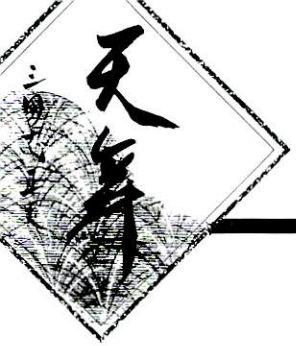
2−4−5　水軍パラメータ

■中国全土図と拡大領域図上で水軍をしめすユニットをクリックすると次の画面が表示されます。



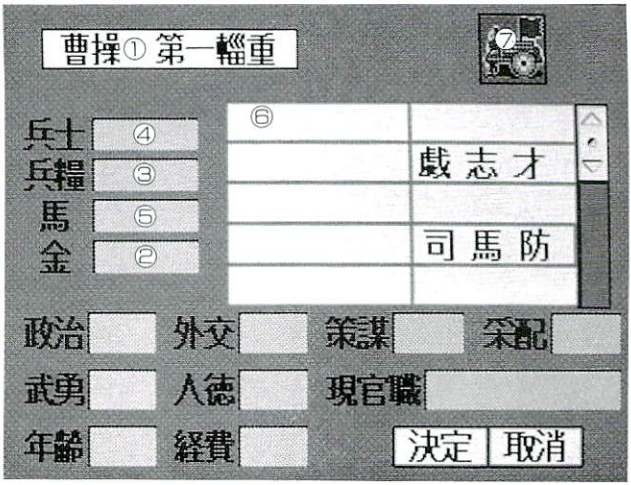
■パラメータの説明

①勢力名：その水軍が所属する勢力の名前が表示されています。
②闘艦数：その水軍を構成する闘艦数です。
③緯：縦の座標を表わします。
④経：横の座標を表わします。
⑤積載軍名：その船に搭載している軍の名前が表示されます。
⑥ユニットマーク：水軍であることを示すマークが表示されています。



2−4−6　輜重パラメータ

■中国全土図と拡大領域図上で輜重をしめすユニットをクリックすると次の画面が表示されます。



■パラメーター説明

①輜重隊番号：その輜重の名前を表わします。
②金：その部隊が運んでいる金の量で、最大8,000まで搭載することができます。
③兵糧：その部隊が運んでいる兵糧で、最大8,000まで搭載することができます。
④兵士：その部隊が運んでいる兵士の数で、最大8,000人まで搭載することができます。
⑤馬：その部隊が運んでいる馬の数で、最大8,000頭まで搭載することができます。
⑥武将：その部隊が運んでいる武将の名前が表示されており、最大8人まで同行させることができます。
⑦ユニットマーク：輜重であることを示すマークが表示されています。

2−5　地形の種類

（地形）	防御効果	移動できるユニット	（地形）	防御効果	移動できるユニット
道路	Dランク	歩兵 騎兵 輜重	津	Dランク	全軍
平地	Dランク	歩兵 騎兵	畠	Dランク	歩兵 騎兵
丘陵	Cランク	歩兵 騎兵	邑	Dランク	歩兵 騎兵
山地	Bランク	歩兵	町	Dランク	歩兵 騎兵
海	なし	移動不可	塞	Aランク	歩兵 騎兵 輜重
水路（河川・海路）	Dランク	輜重 水軍	城	Aランク	全軍
砂漠	Dランク	歩兵			

■防御効果のランク
A――極めて高い
B――高い
C――普通
D――低い

2－6　官職の説明

2－6－1　諸侯の官職

□最高位　　**皇帝**

皇帝は「天舞～三国志正史～」における諸侯の最高位であり、皇帝になって全ての郡国を統治したときにゲームが終了します。

皇帝になるにはいくつかの方法があります。第１の方法は、自ら皇帝であると僭称した場合です。

ただし僭称した場合、勢力威信と、全ての勢力との友好度が著しく減少します。また、配下の忠誠心もすべて減少します。

第2に、王になって一定の期間が過ぎれば自動的に皇帝になることができます。自分の勢力に「皇帝」がいる場合、諸侯が皇帝になった時点でいままでの皇帝は諸侯の配下となります。

□第二位　　**王**

皇帝より一階級下の位です。皇帝と同様に、王になる方法は2つ用意されています。

第１に、自分が王であると僭称した場合。第2に、公になって一定の期間が過ぎて自動的に王になる場合です。１番目の場合、減少するパラメータは皇帝のときと同じです。

□第三位　　**公**

王より一階級下の位です。公になるには、丞相になって一定期間が経過することが必要です。

□第四位　**丞相**

自分の勢力に諸侯以外の皇帝がいる場合の諸侯を丞相といいます。第4位となっていますが、実質的には牧と変わりません。

□第5位　**牧**

上記以外の諸侯は全て都がある州の牧となります。司隷に都がある場合は司隷校尉になります。

2－6－2　諸侯以外の武将の官職

諸侯以外の武将には、武官・地方文官・雑尉・布衣の5つの区分があります。
各職業の役割としては次のようなものです。

武官……軍に所属し、主に外敵を攻撃する役目にあります。
地方文官…各郡国に所属し、その担当郡国にて政治をとり行ないます。
中央文官…都に所属し、その国全体の政治を取り仕切ります。
雑尉……ある勢力に所属しますが、特別な役職を持たず諸侯の任命を待つ武将のことです。
布衣……仕官を嫌って在野にある武将です。

■官職の説明

大将軍（だいしょうぐん）　第一軍総大将　武官　官位の高さ　9

配下の武将が就任できる官職としては最高の位です。第一軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第一軍の総大将に就任した場合に任命されます。

軍に所属し、武勇と采配が求められます。

驃騎将軍（ひょうきしょうぐん）　第二軍総大将　武官　官位の高さ　6

第二軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第一軍の総大将に就任した場合に任命されます。

軍に所属し、武勇と采配が求められます。

車騎将軍（しゃきしょうぐん）　第三軍総大将　武官　官位の高さ　6

第三軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第一軍の総大将に就任した場合に任命されます。

軍に所属し、武勇と采配が求められます。

衛将軍（えいしょうぐん）　第四軍総大将　武官　官位の高さ　6

第四軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第四軍の総大将に就任した場合に任命されます。

軍に所属し、武勇と采配が求められます。

前将軍（ぜんしょうぐん）　第五軍総大将　武官　官位の高さ　5

第五軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第五軍の総大将に就任した場合に任命されます。

軍に所属し、武勇と采配が求められます。

後将軍（ごしょうぐん）　第六軍総大将　武官　官位の高さ　5

第六軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第六軍の総大将に就任した場合に任命されます。

軍に所属し、武勇と采配が求められます。

左将軍（さしょうぐん）　第七軍総大将　武官　官位の高さ　5

第七軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第七軍の総大将に就任した場合に任命されます。
軍に所属し、武勇と采配が求められます。

右将軍（うしょうぐん）　第八軍総大将　武官　官位の高さ　5

第八軍の総大将たる武将のことで、軍隊コマンドの編成の際に諸侯以外の武将が第八軍の総大将に就任した場合に任命されます。
軍に所属し、武勇と采配が求められます。

雑号将軍（ぞうごうしょうぐん）　部隊長　武官　官位の高さ　3

各軍に属する部隊の部隊長に与えられる官職で、軍隊コマンドの編成の際に部隊長に就任した武将に与えられる官職です。部隊を率いて敵に突入する役割を持つため、武勇の高さが求められます。

軍師（ぐんし）　軍師　武官　官位の高さ　4

各軍の総大将を補佐して作戦方針を決定する官職です。軍隊コマンドの編成の際に任命します。采配の高さが求められます。

軍謀祭酒（ぐんぼうさいしゅ）　幕僚　武官　官位の高さ　3

各軍の軍師を補佐する官職です。軍隊コマンドの編成の際に任命します。采配の高さが求められます。

太守（たいしゅ）　知事　地方文官　官位の高さ　4

各郡国を納める官職です。郡国人事で任命されます。太守の政治能力は、肥沃・治安・文化・人口の増加に影響を与え、人徳の高さは異民族の反乱や山賊の発生を防ぎます。また、徴兵できる守備隊の割合も太守の性格で変化します。郡国に所属し、政治と人徳の高さが求められます。

太守丞（たいしゅじょう）　副地事　地方文官　官位の高さ　2

太守を補佐で、郡国人事で任命されます。郡国に所属し、政治と人徳の高さが求められます。

護夷狄校尉（ごいてきこうい）　対異民族長官　地方文官　官位の高さ　2

夷狄の存在する郡国にのみ設置され、郡国人事で任命されます。異民族との折衝を受け持ち、彼らの反乱を防ぎます。政治と人徳の高さが求められます。

司徒（しと）　第一宰相　中央文官　官位の高さ　8

年頭の人事や、都人事の際に任命されます。諸侯を助けて、政治を統轄します。都の内政の充実に関わること全てに影響を与えます。政治の高さが求められます。

大尉（たいい）　第二宰相　中央文官　官位の高さ　8

年頭の人事や、都人事の際に任命されます。諸侯を助けて、政治を統轄します。内政の充実に関わること全てに影響を与えます。政治の高さが求められます。

司空（しくう）　第三宰相　中央文官　官位の高さ　8

年頭の人事や、都人事の際に任命されます。諸侯を助けて、政治を統轄します。内政の充実に関わること全てに影響を与えます。政治の高さが求められます。司徒・大尉・司空を合わせて三公と呼びます。

大司農（だいしのう）　財務大臣　中央文官　官位の高さ　7

年頭の人事や、都人事の際に任命されます。財務を担当し、毎年2回の歳入と各郡国の肥沃の上昇に影響を与えます。政治の高さが求められます。

大司農丞（だいしのうじょう）　財務次官　中央文官　官位の高さ　4

年頭の人事や、都人事の際に任命され、大司農を補佐します。政治の高さが求められます。

将作大匠（しょうさくたいしょう）　建設大臣　中央文官　官位の高さ　7

年頭の人事や、都人事の際に任命され、宮殿や塞の建設に影響を与えます。政治の高さが求められます。

将作大匠丞（しょうさくたいしょうじょう）　建設次官　中央文官　官位の高さ　4

年頭の人事や、都人事の際に任命され、将作大匠を補佐します。政治の高さが求められます。

大鴻臚（だいこうろ）　外務大臣　中央文官　官位の高さ　7

年頭の人事や都人事の際に任命され、外交時に使節として他勢力を聘問して外交の成功に影響を与えます。外交の高さが求められます。

大鴻臚丞（だいこうろじょう）　外務次官　中央文官　官位の高さ　4

年頭の人事や都人事の際に任命され、外交時に使節として大鴻臚に付き従って他勢力を聘問し、外交の成功に影響を与えます。外交の高さが求められます。

廷尉（ていい）　司法大臣　中央文官　官位の高さ　7

年頭の人事や都人事の際に任命され、各郡国の治安の上昇や、地方文官の不正摘発を受け持ちます。政治の高さが求められます。

廷尉丞（ていいじょう）　司法次官　中央文官　官位の高さ　4

年頭の人事や都人事の際に任命され、廷尉を補佐します。政治の高さが求められます。

太史令（たいしれい）　諜報長官　中央文官　官位の高さ　5

年頭の人事や都人事の際に任命され、策略を担当します。また、星の動き等から瑞兆や凶兆を読み取る役目もあります。策謀の高さが求められます。

太史令丞（たいしれいじょう）　諜報次官　中央文官　官位の高さ　3

年頭の人事や都人事の際に任命され、太史令を補佐します。策謀の高さが求められます。

博士（はくし）　文化顧問　中央文官　官位の高さ　4

年頭の人事や都人事の際に任命され、勢力内の文化向上に影響を与えます。政治の高さが求められます。

雑尉（ざつい）　雑官　雑尉　官位の高さ　1

正式な官職を持たない武将は自動的に雑尉になります。

布衣（ふい）　在野　布衣　官位の高さ　0

どの勢力にも属さない武将は布衣と呼ばれます。都人事や郡国人事の際に金を支払うことで雑尉として採用することができます。

各官職にはそれぞれ求められる能力があります。各武将の能力を見て官職を振り分けるべきでしょう。

ただ、武将によっては、特定の官職において、表面上はあまり向いているように見えなくても、最大の能力を持った武将以上の働きをする場合があります。歴史書で赫々たる功績を記されている武将に注目していけば、こういった武将をみつけられます。

また、現在より高い官位の高い官職に就任した武将の忠誠心は上昇し、逆の場合は低下します。ただし、あまり一気に昇格させると他の武将の忠誠心が低下しますので注意が必要です。

■武将の官職一覧表

官種	官名1	官名2	定員
中央官 (武官)	大将軍	第一軍総大将	1人
	驃騎将軍	第二軍総大将	1人
	車騎将軍	第三軍総大将	1人
	衛将軍	第四軍総大将	1人
	前将軍	第五軍総大将	1人
	後将軍	第六軍総大将	1人
	左状軍	第七軍総大将	1人
	右将軍	第八軍総大将	1人
	雑号将軍	部隊長	不定
	雑尉	雑武官	不定
	軍師	軍師	8人
	軍謀祭酒	幕僚	不定
(文官)	司徒	第一宰相	1人
	大尉	第二宰相	1人
	司空	第三宰相	1人
	大司農	財務大臣	1人
	大司農丞	財務次官	1人
	将作大匠	建設大臣	1人
	将作大匠丞	建設次官	1人
	大鴻臚	外務大臣	1人
	大鴻臚丞	外務次官	1人
	延尉	司法大臣	1人
	延尉丞	司法次官	1人
	大史令	諜報長官	1人
	大史令丞	諜報副長官	1人
	博士	文化顧問	12人
地方文官	太守	知事	不定
	太守	副知事	不定
	護夷狄校尉	対異民族長官	不定

第3章　年次イベント

3－1　任官

毎年1月1日に新しく武将が仕官してきます。この場合、都や郡国でおこなえる人事とは違い、金は必要ではありません。新しく仕官した武将は全て雑尉になっていますので官職を与えてください。官職に任命する方法は都人事と同じですので、5－1　人事を参照してください。

3－2　春の予算決定

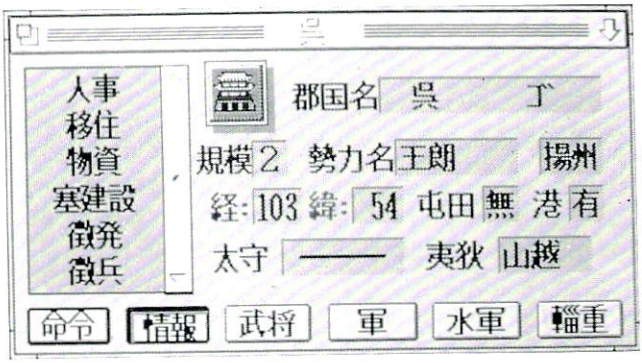
毎年2月1日に春の収穫があります。このとき税収は各郡国ごとに計算されます。この郡国の税収を都（中央予算）と郡国（地方予算）に振り分けます。また、都に振り分けられる税収は、各郡国から均等の割合で差し引かれます。

3－3　秋の予算決定

毎年8月1日に秋の収穫があります。このときの税収は各郡国ごとに計算されます。この郡国の税収を都（中央予算）と郡国（地方予算）に振り分けます。また、都に振り分けられる税収は、各郡国から均等の割合で差し引かれます。

第4章　城で行えるコマンド

城をクリックすると以下のウィンドウが表示されます。



ウィンドウの下の各ボタンをクリックすることで以下のコマンドを実行することができます。

・命令　　・情報
・武将　　・軍
・水軍　　・輜重

4－1　命令

4－1－1　郡国人事

■郡国内の武将に対して官職の任免や罷免をおこないます。

①郡国で任命できる官職

・太守　　・太守丞
・護夷狄校尉　　・雑尉

②武将の雇用・布衣の採用方法

人事のコマンドを選択すると、郡国ウィンドウの左側に武将一覧が表示されます。武将を左ドラッグして、官職一覧の任命したい役職のところまで移動させてください。また、このとき武将を解雇することや、布衣を雑尉として登用することもできます。

最後に登用した武将に支払う金を入力することで、武将をその官職につけることができます。

4－1－2　移住

左クリックで移動元と移動先の郡国を指定してください。実行ボタンをクリックすると移住に必要な金額が表示されますので、本当に行なうのかどうかを決定してください。

4－1－3　物資

①物資で行なえることは次のようなことです。

■メニュー

・馬の購入　　・闘艦の購入
・金の廃棄　　・兵糧の廃棄
・馬の廃棄　　・闘艦の廃棄

②物資には（購入）と（廃棄）のコマンドが用意されています。

それぞれのコマンドを選んだ後、数値の入力方法と同様の操作で①の全メニューをおこなうことができます。

4－1－4　塞建設

■塞は防御効果の高い地形で、戦闘の際に有利になります。

塞建設のコマンドを選択し、建設したい場所を指定すると、塞建設にかかる金額が表示されますので、その額でよければ決定してください。

4−1−5　徴発

■徴発とは、臨時にその郡国の住民から金と兵糧を強制的に徴収し、自国の勢力の物資とすることをさします。

徴発のコマンドを選択すると確認のメッセージがでますので、本当にやるかどうかを選んでください。徴発を行なうと金と兵糧が増えますが、勢力威信とその郡国の治安・文化・人口が大幅に減少します。これらのパラメータの減少は全てにデメリットを与えますので、気をつけてください。

4−2　情報

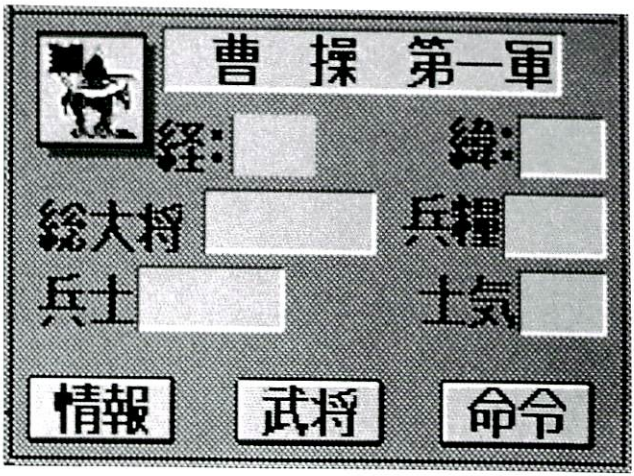
その郡国に関する細かい情報をみることができます。ただし、他勢力の郡国の情報を見る場合は金が必要となります。

4−3　武将

その郡国に所属する武将の詳細な情報を見ることができます。ただし、他勢力の武将の情報を見る場合は、上記の情報コマンドと同様、金が必要となります。

4−4　軍

■軍ボタンをクリックすると次のようなウィンドウが表示されます。



軍名が灰色で表示されているものは既にあるものの、現在その郡国に待機していない軍です。軍名が黒で表示されているものは未編成の軍で、また赤色で表示されているものは既に編成済みで、かつその郡国で待機している軍を示します。

第5章　都で行えるコマンド

5－1　人事

■都内の武将に対して官職の任免や罷免をおこないます。

①都で任命できる官職

都で任命できるのは中央文官と雑尉です。中央文官は勢力内にいる全ての武将においては任命することができます。ただし、都にいない武将は中央文官として、その職務を遂行できません。

例えば、大鴻臚（外務大臣）が都のある郡国にいない場合、彼は使者として他勢力を聘問することはできず、単にその官職を与えられているだけの状態ということになります。

②布衣の採用方法

人事のコマンドを選択すると、都ウィンドウの左側に武将一覧が表示されます。武将を左ドラッグして、官職一覧の任命したい役職のところまで移動させてください。また、このとき武将を解雇することや、布衣を雑尉として登用することもできます。

最後に登用した武将に支払う金を入力することで、武将をその官職につけることができます。

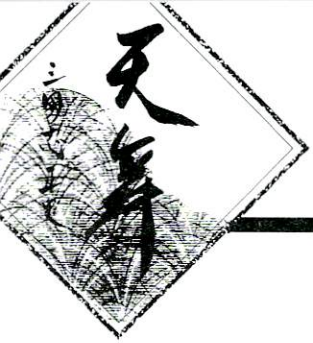
5－2　外交

5－2－1　同盟

他勢力と不戦条約を結ぶことを同盟と称します。同盟を結んでいる勢力の城は戦闘をせずに通過することができ、また同盟を結んでいる勢力から攻撃をうける確率は低くなります。

同盟を結んでいる勢力に攻撃した場合、威信とその勢力との友好度が大幅に減少します。

同盟の成功率は大鴻臚、大鴻臚丞の外交能力の高さ・その勢力との友好度・勢力威信、そして使用する金の量で変化します。



■方法　①同盟コマンドをクリックします。
②対象勢力を選んでください。
③使用する金を数値入力の方法で指示してください。
④最後に確認がでますので、本当に同盟を結ぶか決めてください。

5−2−2　威圧

他勢力を武力をもって自勢力の配下となるように脅迫します。威圧に成功するとその勢力に所有する諸侯・所属する全武将・全ての郡国が自勢力のものになります。

威圧に失敗した場合、威信とその勢力が減少します。

威圧の成功率は大鴻臚、大鴻臚丞の外交能力・その勢力との友好度・勢力威信、自勢力と目標勢力の国力差で変化する。

■方法　①威圧コマンドをクリックします。
②対象勢力を選んでください。
④最後に確認がでますので、本当に威圧するのか決めてください。

5−2−3　貢物

他勢力に貢物をすることで、その勢力の友好度を上昇させることができます。上昇する度合いは、大鴻臚丞の外交能力・使用する金の量で変化します。

■方法　①貢物コマンドをクリックします。
②対象勢力を選んでください。
③使用する金を数値入力の方法で指示してください。
④最後に確認がでますので、本当に貢物するのか決めてください。

5−3　策略

5−3−1　離間

目標となる武将の、所属している勢力に対する忠誠心を減少させます。離間の成功率は太史令、太史令丞の策謀能力・使用する金の量で変化します。

■方法　①離間コマンドをクリックします。
②対象武将を選んでください。
③使用する金を数値入力の方法で指示してください。
④最後に確認がでますので、本当に離間するのか決めてください。

5－3－2　調略

目標となる武将を自勢力に引き抜きます。

■方法　①調略コマンドをクリックします。
②対象武将を選んでください。
③使用する金を数値入力の方法で指示してください。
④与える官職を提示してください。
⑤最後に確認がでますので、本当に調略するのか決めてください。

5－3－3　暗殺

目標となる武将を暗殺します。

■方法　①暗殺コマンドをクリックします。
②対象武将を選んでください。
③使用する金を数値入方の方法で指示してください。
④最後に確認がでますので、本当に暗殺するのか決めてください。

5－4　遷都

都を他の郡国に遷都させます。このとき遷るのは都の機能だけなので中央文官は輜重隊や軍で輸送してください。

■方法　①遷都コマンドをクリックします。
②遷都先の郡国を選んでください。
③最後に確認がでますので、本当に遷都するのか決めてください。

5−5　宮殿建設

宮殿を建設します。宮殿を建設すると勢力威信があがります。

■方法　①宮殿建設コマンドをクリックします。
②最後に確認がでますので、本当に宮殿建設するのか決めてください。
③240日後に宮殿が完成します。

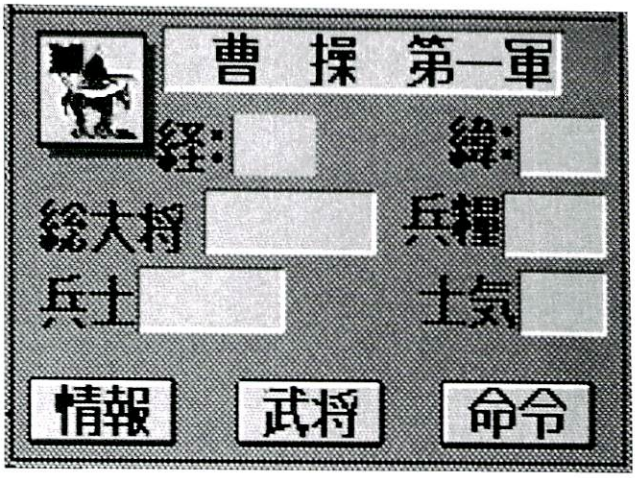
5−6　僭称 センショウ

プレイヤーはいつでも、皇位や王位を僭称することができます。ただし王位や皇帝位を僭称することにより、威信や全ての他勢力の友好度などが大きく低下します。王位を僭称するより皇位を僭称するほうが、パラメータの下がる度合いが高くなります。

■方法　①僭称コマンドをクリックします。
②僭称する位を選択してください。
③最後に確認がでますので、本当に僭称するのか決めてください。

第6章　軍に対して与えるコマンド

軍をクリックすると以下のウィンドウが表示されます。



ウィンドウの下の各ボタンをクリックすることで以下のコマンドを実行することができます。

・命令　　・情報
・武将

6－1　命令

指定した軍に次のような命令を与えます。

6－1－1　行軍

行軍コマンドを選ぶとカーソルがピンタイプに変わります。移動させたい場所にカーソルを合わせてクリックしてください。行軍コマンド選択中の軍には、最大9回の移動命令を与えることができます。到着地点が決定したら、右下のウィンドウの決定ボタンをクリックしてください。この時移動できない地形や、移動目的までの最短距離に移動不可能な地形がある場合、その場所への移動はできません。また、到達地点に軍や郡国がある場合、目標命令を決定しなければなりません。（第9章　移動命令参照）

6－1－2　強行

強行コマンドを選択すると、通常の2倍の速度で行軍できますが、士気と兵力が減少します。
「強行」による移動方法は、「行軍」と同じです。

6－1－3　待機

行軍中の軍をその位置で待機させます。

6－1－4　編成

軍編成を行ないます。

■編成可能な軍　　編成をクリックしたとき
・軍名が黒で表示されているもの→未編成の軍(輜重・水軍)
・軍名が赤で表示されているもの→隣接、または同じ場所にいる軍

■操作方法　　軍名をクリックしたとき
・軍名が黒で表示されているもの→現在、命令を与えている軍を分割し、新しい軍を作成することができます。
・軍名が赤で表示されているもの→対象の軍と合流または構成物の交換を行なう。

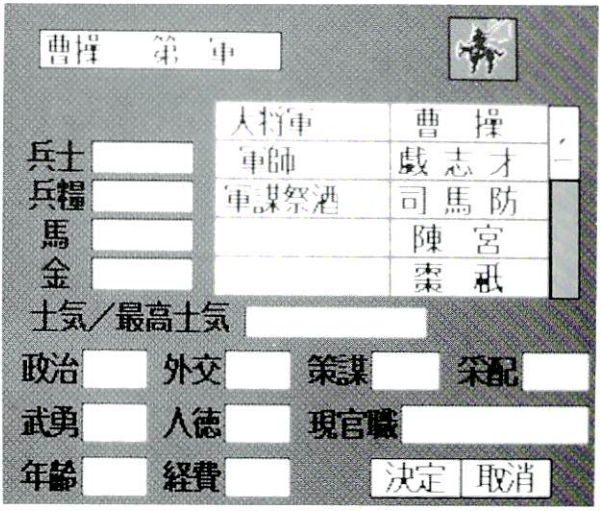
ウィンドウ上のカーソルバーで構成物を移動を行います。

■水軍との編成　　水軍と編成をする場合は、同じ場所にいる編成相手を指定してください。また、水軍との編成は名前が赤で表示されている部隊とのみと可能です。
水軍との編成は、対象の水軍にその軍を積載することが可能な数の闘艦があれば積載できます。

■軍の揚陸　　軍の揚陸をおこなう場合は場所も指定してください。

6－2　情報

情報コマンドを選択すると次の画面に変わり、その軍の情報を見ることができます。また、武将名をクリックすると、簡単な武将情報を見ることができます。

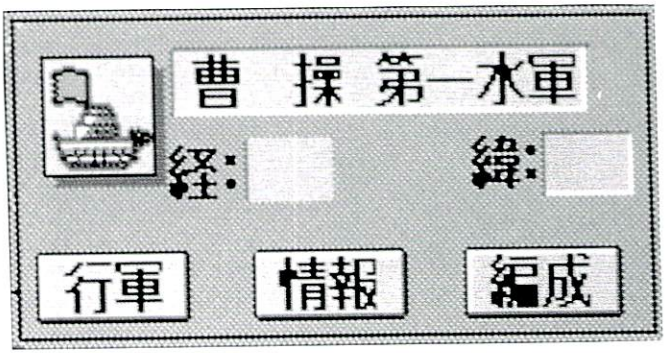


6－3　武将

このコマンドではクリックした武将の情報を見ることができます。武将のパラメータについては、2－4－1　武将パラメータの項を参照してください。

第7章　水軍に対して与えるコマンド

水軍をクリックすると以下のウィンドウが表示されます。



ウィンドウの下の各ボタンをクリックすることで以下のコマンドを実行することができます。

・編成　　・行軍
・情報

7－1　編成

水軍編成を行ないます。

■編成可能な軍　　編成をクリックしたとき
・軍名が黒で表示されているもの→未編成の軍(輜重・水軍)
・軍名が赤で表示されているもの→隣接、または同じ場所にいる軍

■操作方法　　軍名をクリックしたとき
・軍名が黒で表示されているもの→現在、命令を与えている軍を分割し、新しい軍を作成することができます。
・軍名が赤で表示されているもの→対象の軍と合流または構成物の交換を行なう。

ウィンドウ上のカーソルバーで構成物の移動を行います。

水軍に対象となる軍を積載することが可能な数の闘艦があれば積載できます。

■軍の揚陸　　軍の揚陸をおこなう場合は場所も指定してください。

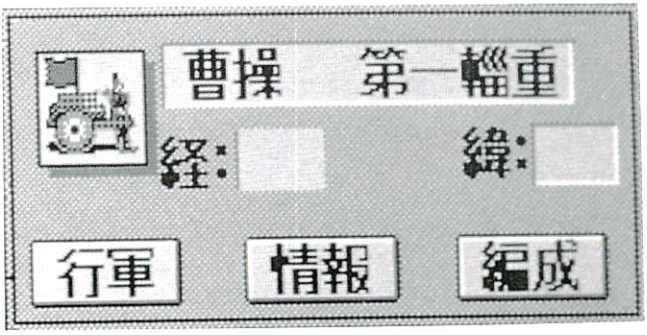
7−2　行軍

行軍コマンドを選ぶとカーソルがピンタイプに変わります。移動させたい場所にカーソルを合わせてクリックしてください。行軍コマンド選択中の水軍には、最大9回の移動命令を与えることができます。到着地点が決定したら右下のウィンドウの決定ボタンをクリックしてください。この時移動できない地形や、移動目的までの最短距離に移動不可能な地形がある場合、その場所への移動はできません。また、到達地点に軍や郡国がある場合、目標命令を決定しなければなりません。(第9章移動命令参照)

7−3　情報

情報コマンドを選択すると、その水軍の情報を見ることができます。

第8章　輜重シチョウ



8－1　編成

■編成可能な軍　　編成をクリックしたとき
・軍名が黒で表示されているもの→未編成の軍(輜重・水軍)
・軍名が赤で表示されているもの→隣接、または同じ場所にいる軍

■操作方法　　軍名をクリックしたとき
・軍名が黒で表示されているもの→現在、命令を与えている軍を分割し、新しい軍を作成することができます。
・軍名が赤で表示されているもの→対象の軍と合流または構成物の交換を行なう。

ウィンドウ上のカーソルバーで構成物の移動を行います。

■水軍との編成　　水軍と編成をする場合は、同じ場所にいる編成相手を指定してください。また、水軍との編成が赤で表示されている部隊とのみと可能です。
水軍との編成は、対象の水軍にその軍を積載することが可能な数の闘艦があれば積載できます。

■軍の揚陸　　軍の揚陸をおこなう場合は場所も指定してください。

8－2　行軍

行軍コマンドを選ぶとカーソルがピンタイプに変わります。移動させたい場所にカーソルを合わせてクリックしてください。行軍コマンド選択中の軍には、最大9回の移動命令を与えることができます。到着地点が決定したら、右下のウィンドウの決定ボタンをクリックしてください。この時移動できない地形や、移動目的までの最短距離に移動不可能な地形がある場合、その場所への移動はできません。また、到達地点に軍や郡国がある場合、目標命令を決定しなければなりません。(第9章移動命令参照)

8－3　情報

情報コマンドを選択すると、その軍の情報を見ることができます。

第9章　移動命令

■行軍の到達地点に軍や郡国がある場合、次のようなコマンドが表示されます。

・移動　　・戦闘
・追跡　　・合流

■各コマンドの説明

・移動　　到達地点にあるユニットを無視して、目的の地点まで行軍を続けます。

・戦闘　　到達地点にあるユニットや、城と闘います。敵ユニットが行軍している場合、「追撃」して戦闘の命令を解除するか、どちらかの軍が壊滅するまで戦闘を続けます。

・追跡　　到達地点にあるユニットや、地形上にいるユニットを追跡します。この場合、上記の戦闘とは違い、目標のユニットに攻撃することはできません。

・合流　　自軍のユニットとの合流（編成）を行ないます。合流の機能は、軍編成に準じますので、詳しくは6－1－4　編成を参照してください。

第10章　補足事項

10－1

■ここでは「天舞～三国志～」に登場する武将をイラストとともに紹介します。

曹操（ソウソウ）

文武両道ともに当世一級の人物で、三国志最大勢力の魏を建国し、死後、武皇帝と呼ばれる。

劉備（リュウビ）

智力で曹操に劣ったが人徳があり、人に慕われた。蜀（漢）を建国し、昭烈皇帝となる。

孫権（ソンケン）

決断力があり、柔軟な外交政策で乱世を生き延び、中国南部に呉を建国。呉の大皇帝である。

董卓（トウタク）

歴史的なまでのその残虐性で有名。義子の呂布に暗殺される。

袁紹（エンショウ）

当時、最大の名家の当主だが対面にこだわり、官渡で1/10の兵力しか持たない曹操に敗れた後に病死。

孫堅（ソンケン）

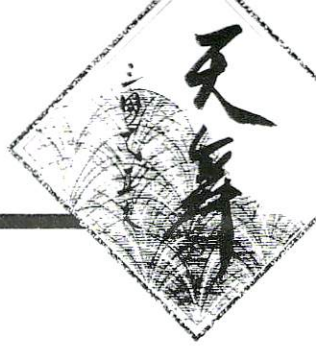
孫権の父で、天才的用兵家。流れ矢に当たり、戦死する。

諸葛亮（ショカツリョウ）

蜀の宰相で、当時最大の天才的政治家。公正な政治と質素な生活により、敵味方両方から賞賛された。

関羽（カンウ）

１人で１万人を相手にできるといわれた。また忠義を重んじ、劉備に一生つき従う。あまく見ていた敵に捕らえられ、斬殺された。



張飛（チョウヒ）

劉備の配下で、関羽同様１人で１万人を相手にできるといわれた。部下をよく殺したために、暗殺される。

袁術（エンジュツ）

袁紹の従弟だが兄弟仲は非常に悪かった。後に皇帝を僭称するが、曹操に敗れ、帝位を袁紹に譲り、彼を頼ろうとするが、途中妨害にあい、餓死する。

劉焉（リュウエン）

「天子の立つ気がある」という予言を信じて、益州の地方長官に自薦して就任。中央から離れていることを利用して、半独立状態を保った。

曹丕（ソウヒ）

曹操の息子で、曹操の死後に漢の献帝を廃して皇帝に即位する。

一族を冷遇して緒王の力を減じたが、それが原因で司馬氏の専横を招いた。

荀或（ジュンイク）

曹操陣営の最高軍師。当初、袁紹についたが見限って曹操の配下になり、常に的確な助言を与え、曹操に最も信頼された。

賈詡（カク）

曹操の配下。謀略では当代随一。保身術に優れ、天寿をまっとうした。何度も君主を変えたが、どの群雄にも重用された。

張遼（チョウリョウ）

曹操配下第一の猛将。孫権軍10万人に800人で切り込んで、孫権を窮地に追い込んだ。また、反乱を未然に防ぐなど、知略もあった。

趙雲（チョウウン）

劉備配下の武将。正史での活躍はほとんどないが、別伝によれば「虎威将軍」と呼ばれ、たびたび敵を打ち破った。

周瑜（シュウユ）

孫権配下の武将。孫策とは友人同士だった。孫策の死後、孫権を補佐して赤壁で曹操軍を撃退した。36歳で病没。

陸遜（リクソン）

孫権配下の智将。地方豪族の息子だったが、関羽征伐に関与きて認められた。劉備との闘いでこれをさんざんに打ち破った。世継ぎ争いに巻き込まれて問責されたことが原因で憤死する。

諸葛瑾（ショカツキン）

孫権配下の智将。蜀の諸葛亮の実兄。孫権を諫めることが多かったが、物腰の柔らかさからか、聞き入れられることが多かった。

司馬懿（シバイ）

曹操～曹芳の4代にわたって仕え、晋建国の礎を築いた。冷酷にして、冷血。人を騙すことにかけては天才的。諸葛亮のライバル的存在である。

10－2　ご注意

○このプログラムおよびマニュアルの内容を無断で複製、もしくは転載することは法律で禁止されています。

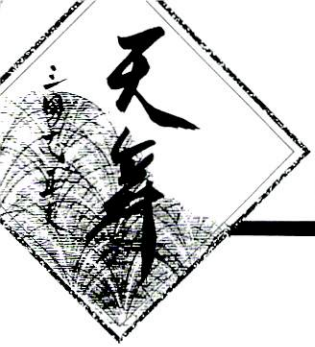
○このプログラムは、個人として使用する他に、著作権上、当社に無断で使用することはできません。
特にレンタル業者への使用は固くお断りします。

○製品は万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足等、ほかご不満な点がございましたら、下記ユーザーサポートまで、ご連絡ください。

○本製品及びマニュアルは予告なしに仕様を変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

商品に関するお問い合わせは、
ユーザーサポート専用電話　TEL　03－5394－5565 月～金　午前10～午後5時まで

MEMO



MEMO

MEMO

MEMO

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF